VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **21**

INTELLIGENZ IV / ATTACKE (REVERSI)
INTELLIGENCE IV / ATTACK (REVERSI)
INTELLIGENCE IV / ATTAQUE (REVERSI)

Original-Cassette auch für **GRUNDIG** Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

INTELLIGENZ IV / ATTACKE (REVERSI)
INTELLIGENCE IV / ATTACK (REVERSI)
INTELLIGENCE IV / ATTAQUE (REVERSI)

Diese Cassette enthält 30 Variationen eines spannenden Denk- und Gewinnspieles, das unter dem Namen „Reversi" und „Othello" bekannt ist. Sinn des Spieles ist es, durch geschicktes Setzen der eigenen Steine die des Gegners einzukreisen und zu erobern. Sieger ist, wer die meisten Steine auf dem Spielfeld plaziert hat. – Das Spiel kann (mit veschiedenen Schwierigkeitsgraden) zu zweit gegeneinander oder allein gegen den Computer gespielt werden.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀: die Programme werden in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das erste Programm.

3. Durch Drücken der Taste ▶ stellen Sie die nachfolgenden Programme **02** bis **93** ein. Durch Drücken der Taste **START** wird das Spiel in Gang gesetzt.

4. Der Spielablauf wird mit den Handspielgeräten gesteuert. Wenn zwei Personen gegeneinander spielen, werden mit dem linken Handspielgerät die roten Steine und mit dem rechten Handspielgerät die gelben Steine bewegt. Bei den Spielen für eine Person gegen den Computer wird in allen Fällen das linke Handspielgerät verwendet.

5. Mit dem Steuerknüppel werden die Steine über das Spielfeld geführt. Durch Drücken einer der beiden roten Tasten am Handspielgerät wird die Position des Steins fixiert.

This cassette contains 30 variations on an exciting intelligence and competitive game going by the names "Reversi" and "Othello". The point of the game is to use skill in playing one's own pieces in order to entrap and win those of the other player. The winner is the one who has placed most pieces on the board. The game is for two (with various degrees of complication) or for one player versus the Computer.

How to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Press the key marked ◀◀: the programmes are read into the Video Computer. Programme 1 appears on the screen.

3. Repeated pressure on the key marked ▶ will run through the remaining programmes from **02** to **93**. Pressing the **START** key will commence the game.

4. Play is controlled by the handsets. When two play, the left handset moves the red pieces and the right handset the yellow pieces. A solo player taking on the Computer uses the left handset.

5. The control column moves the pieces across the board. Pressure on one of the two red keys of the handset fixes the position of the pieces.

Cette cassette contient 30 variations d'un jeu captivant de réflexion et de combat, connu sous les noms de «Reversi» et «Othello». Le jeu consiste à placer habilement ses propres pions pour encercler et conquérir ceux de l'adversaire. Le vainqueur est celui qui a placé le plus de pions sur le terrain de jeu. – Le jeu peut se jouer (avec différents degrés de difficulté) à deux l'un contre l'autre ou bien seul contre l'ordinateur.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement:

1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de cassette.

2. Appuyez sur la touche ◀◀. Les programmes sont lus dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran apparaît le premier programme.

3. En appuyant sur la touche ▶ vous enclenchez les programmes suivants: **02** à **93**. En appuyant sur la touche **START** (démarrage), vous faites démarrer le jeu.

4. Le déroulement du jeu se commande au moyen des manipulateurs. Quand deux personnes jouent l'une contre l'autre, les pions rouges sont déplacés au moyen du manipulateur de gauche, et les pions jaunes avec le manipulateur de droite. Pour les jeux à une seule personne contre l'ordinateur, on utilise dans tous les cas le manipulateur de gauche.

5. Au moyen de la manette de commande, on amène les pions sur le terrain de jeu. En appuyant sur l'une des deux touches rouges du manipulateur, on fixe la position du pion.

DER SPIEL-ABLAUF

Für alle Variationen gilt derselbe Spiel-Ablauf:

1. Das Spielfeld besteht aus 65 Feldern. Davon sind bei Spiel-Anfang bereits zwei Felder mit gelben und zwei Felder mit roten Steinen besetzt.

2. Durch Drücken der Taste **START** blinkt in der oberen linken Ecke des Spielfeldes ein roter Stein, der mit dem Steuerknüppel über das Spielfeld geführt werden kann.

3. Suchen Sie eine Stelle auf dem Spielfeld, wo einer oder mehrere gegnerische Steine zwischen zwei Steinen Ihrer Farbe kommen, und drücken Sie die rote Taste am Handspielgerät. Dadurch wird der eingekreiste gegnerische Stein zu einem eigenen Stein.

Wurde der Stein falsch plaziert, ertönt ein Signalton, und der Spieler hat weitere Versuche, bis der Stein an einer richtigen Stelle plaziert ist.

Gegnerische Steine können waagerecht, senkrecht und diagonal eingekreist werden. Es können beliebig viele Steine eingekreist werden, solange sich dazwischen kein leeres Feld befindet.

Wenn alle Felder besetzt sind, ist das Spiel zu Ende. Sieger ist, wer die meisten Steine auf dem Spielfeld plaziert hat.

Die Zahl der Felder, die jeder Spieler erobert hat, wird am oberen Bildschirm-Rand angezeigt.

DIE PROGRAMME

01 Programm für zwei Spieler (der Spieler mit dem linken Handspielgerät beginnt).

02 Ein Spieler gegen den Computer (der Spieler beginnt).

03 Computer gegen einen Spieler (der Computer beginnt).

Die folgenden Spielprogramme sind nach dem selben Muster aufgebaut:

Die Programme **11**, **12** und **13** geben einen Stein vor.

Die Programme **21**, **22** und **23** geben 2 Steine vor.

Die Programme **31**, **32** und **33** geben 3 Steine vor.

Die Programme **41**, **42** und **43** geben 4 Steine vor.

Die folgenden 15 Spielprogramme, beginnend mit **51** und endend mit **93**, folgen diesem Schema, jedoch mit Zeitvorgabe: Am oberen Bildschirmrand erscheint ein Zeit-Symbol, das sich innerhalb von 15 Sekunden vervollständigt. Ist in dieser Zeit kein Stein gesetzt worden, übernimmt dies der Computer.

Die folgende Tabelle gibt eine Übersicht über die insgesamt 30 Spielprogramme.

THE COURSE OF PLAY

The following procedure applies to all game variations:

1. The board has 64 squares. At the start of play, two of these are occupied by yellow and two by red pieces.

2. Pressure on the **START** key sets a red piece flashing in the top left of the board, and this piece can be moved across the board by using the control column.

3. Select some point on the board where one or more of the other player's pieces are trapped between two of your own colour, and press the red key on your handset. This will transform the trapped piece into one of your own colour.

If the piece was wrongly positioned a signal is sounded, and the player can try again until the piece is placed correctly.

The other player's pieces can be trapped vertically, horizontally or diagonally. Any number can be trapped provided there is no unoccupied square between them.

As soon as all the squares are occupied, the game is over. The winner is the player who has placed most pieces on the board.

The number of squares each player has won is shown at the top edge of the screen.

	0 Ohne Vorgabe No handicap Sans avantage au départ	1 Ein Stein Vorgabe Handicap one piece Un pion d'avance	2 Zwei Steine Vorgabe Handicap two pieces Deux pions d'avance	3 Drei Steine Vorgabe Handicap three pieces Trois pions d'avance	4 Vier Steine Vorgabe Handicap four pieces Quatre pions d'avance	5 Zeit-Limit, ohne Vorgabe Time limit, no handicap Limite de temps, sans avantage au départ	6 Zeit-Limit, ein Stein Vorgabe Time limit, handicap one piece Limite de temps, un pion d'avance	7 Zeit-Limit, zwei Steine Vorgabe Time limit, handicap two pieces Limite de temps, deux pions d'avance	8 Zeit-Limit, drei Steine Vorgabe Time limit, handicap three pieces Limite de temps, trois pions d'avance	9 Zeit-Limit, vier Steine Vorgabe Time limit, handicap four pieces Limite de temps, quatre pions d'avance
1 Zwei Spieler Two players Deux joueurs	01	11	21	31	41	51	61	71	81	91
2 Spieler gegen Computer Player versus Computer Joueur contre ordinateur	02	12	22	32	42	52	62	72	82	92
3 Computer gegen Spieler Computer versus player Ordinateur contre joueur	03	13	23	33	43	53	63	73	83	93

THE PROGRAMMES

01 Programme for two players (player with left handset to start)

02 One player versus the Computer (player to start)

03 Computer versus one player (Computer to start)

The following game variations are based on the same pattern:

11, **12** and **13** with a handicap of one piece,

21, **22** and **23** with a handicap of two pieces,

31, **32** and **33** with a handicap of three pieces,

41, **42** and **43** with a handicap of four pieces.

The remaining games, from **51** to **93**, follow this general scheme, but with a time limit. The upper edge of the screen shows a time symbol which is completed within 15 seconds. If no piece has been played in that time, the Computer makes the move.

The following table shows the game variations, numbering 30 in all, at a glance.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Le déroulement du jeu est le même pour toutes les variations:

1. Le terrain de jeu se compose de 64 cases. Au début du jeu, il y a déjà deux cases occupées par des pions jaunes et deux cases occupées par des pions rouges.

2. Si l'on appuie sur la touche **START**, un pion rouge clignote dans le coin supérieur gauche du terrain de jeu et il peut être amené sur le terrain de jeu au moyen de la manette de commande.

3. Cherchez sur le terrain de jeu un endroit où un ou plusieurs pions adverses viennent entre deux pions de votre couleur, et appuyez sur la touche rouge du manipulateur. De cette façon, le pion adverse encerclé devient un de vos pions.

Si le pion a été mal placé, un signal sonore retentit et le joueur a d'autres essais jusqu'à ce que le pion soit placé à un bon endroit.

Les pions adverses peuvent être encerclés à l'horizontale, à la verticale et en diagonal. On peut encercler n'importe quel nombre de pions tant qu'il ne se trouve pas de case vide dans l'intervalle.

Quand toutes les cases sont occupées, le jeu est terminé. Le vainqueur est celui qui a placé le plus de pions sur le terrain de jeu.

Le nombre de cases conquises par chaque joueur est affiché au bord supérieur de l'écran.

LES PROGRAMMES

01 Programme pour deux joueurs (le joueur ayant le manipulateur de gauche commence).

02 Un joueur contre l'ordinateur (le joueur commence).

03 L'ordinateur contre un joueur (l'ordinateur commence).

Les programmes de jeu suivants sont conçus d'après le même principe:

Les programmes **11**, **12** et **13** accordent un pion d'avance.

Les programmes **21**, **22** et **23** accordent deux pions d'avance.

Les programmes **31**, **32** et **33** donnent 3 pions d'avance.

Les programmes **41**, **42** et **43** donnent 4 pions d'avance.

Les 15 programmes suivants, commençant à **51** et se terminant à **93**, suivent ce schéma, mais avec temps alloué: Au bord supérieur de l'écran apparaît un symbole de temps qui se complète en 15 secondes. S'il n'a pas été placé de pion pendant cette durée, l'ordinateur s'en charge.

Le tableau suivant donne une vue générale de l'ensemble des 30 programmes de jeu.